ゲームカセット G-01

対戦型サーチバトル

(たいせんがた)

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

ご注意

★お使いになる前に、電子漫画塾 本体の取扱説明書をお読みください。

★電子漫画塾 を初めて使うときは、裏側の電池カバーを開けて、電池をセットしてください。
電池についての詳しい説明は、本体の取扱説明書の35ページにあります。

★ゲームカセット・マンガカセットを抜き差しするときは、必ず電源スイッチを切ってからにしてください。

もくじ

ドラゴンボールZサーチバトルのすべて

電子漫画塾でゲームカセットを使うと、自分で描いた戦士やドラゴンボールZに登場するキャラクターたちと、バトルをすることができるんだ。
電子漫画塾には通信機能もあるから、友だちと2台で熱いバトルだってできるぞ!

バトルモードは3種類

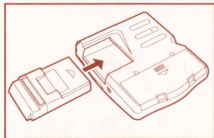
バトルモードには次の3種類があるよ。

A B C D E
モードをえらんでください
トレーニングモード
ストーリーモード
対戦バトル(2PLAY)

- トレーニングモード：自分で創った戦士どうしでのバトル。
- ストーリーモード：自分で創った戦士と、ゲームカセットに内蔵された敵キャラクターとの勝ち抜きバトル。
- 対戦バトル(2PLAY)：2台の電子漫画塾を使って友だちの戦士とバトル。自作の戦士を友だちの画面に送れるんだ。

バトルを始める前に

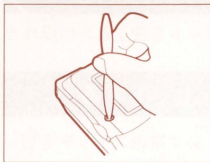
ここでは初めてゲームカセットを使うときの操作を説明するよ。

1 ゲームカセットをセットする

必ず電源スイッチを切った状態で、カセットの向きを間違えないように図をよく見てセットします。

2 電源スイッチを入れる

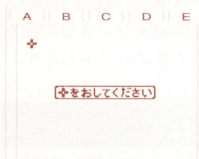
本体の右側面の電源スイッチを上にスライドさせると電源が入ります。

❗電源スイッチを入れたまま5分以上放っておくと、ピーピーピー…と鳴ります。
使わないときは、スイッチを切りましょう。

ペンタッチの位置直しをしたい場合

図のようにタッチペンのペン先で位置直しスイッチを押すと、次の画面が表示されます。

A B C D E

✣

✣をおしてください

これは、実際のペンタッチの位置と画面に出る絵の位置を正確に合わせるための操作です。左上と右下に ✣ が表示されるので ✣ の中心にタッチペンで軽く1回ピッと音がするまでタッチします。

❗この画面は、初めて使うときと長時間電池をはずしておいたときに自動的に表示されます。詳しくは、本体の取扱説明書の6ページ、34ページを読んでください。

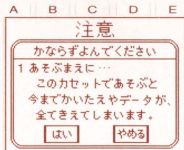
3 注意が表示される

A B C D E

注意

かならずよんでください

1 あそぶまえに…
このカセットであそぶと
今までかいたえやデータが、
全てきえてしまいます。

はい　やめる

注意の1が表示されます。画面のメッセージを読んで、先に進むときは[はい]にタッチします。

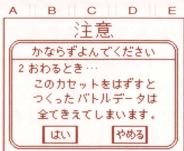
❗やめるときは[やめる]にタッチして電源を切り、ゲームカセットを抜きます。

A B C D E

注意

かならずよんでください

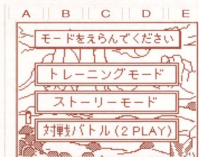
2 おわるとき…
このカセットをはずすと
つくったバトルデータは
全てきえてしまいます。

はい　やめる

注意の2が表示されます。注意の1と同じように操作します。

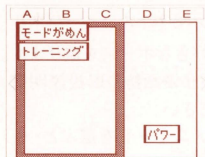
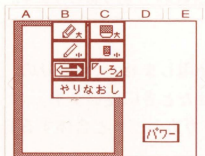
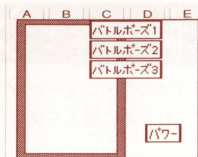
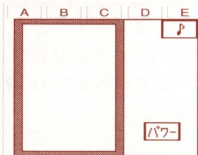
❗ゲームで使う戦士のデータは電子漫画塾本体に保存するため、ゲームを始めると電子漫画塾のスケッチ、オープニング、パズルに描かれていた絵は消えてしまいます。
また、ゲームカセットをはずすと、保存されている戦士のデータは消えてしまいます。

4 タイトル画面が表示される

タイトル画面が表示されます。画面にペンタッチして次へ進みます。

5 モード画面が表示される

バトルモードを選ぶ、モード画面が表示されます。ゲーム中はメニューAで[モードがめん]を選ぶと戻ることができます。

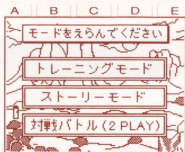
メニューパネルを使いこなそう

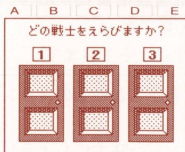
画面の上を見るとＡＢＣＤＥの5つのメニューがあるね。サーチバトルをより楽しむために覚えて使いこなそう!

メニューＡを選ぶと…
[モードがめん]は、モード画面へ戻るときに使います。
[トレーニング]は、現在遊んでいるモード名です。対戦バトルでは対戦中、ゲームをやめるときに使います。

メニューＢを選ぶと‥
戦士を創るときのお絵描きツールです。
使い方は電子漫画塾の取扱説明書10～13ページを読んでください。

メニューCを選ぶと‥
ドラゴンボールZのキャラクタースタンプが10種類入っており、戦士を創る画面にはり込むことができます。バトルポーズを選ぶとキャラクターが表示され、メニューパネルの<または>にタッチして好きなポーズを選びます。スタンプについて詳しくは電子漫画塾の取扱説明書14〜16ページを読んでください。

メニューEを選ぶと‥
音符ボタンはペンタッチのピッという音を消したいときに使います。ボタンをタッチするたびにON/OFFが切り替わります。

メニューDを選ぶと‥
ゲームカセットのみでは使用しません。別売りのマンガカセットを合体させたときに使います。
詳しくは27ページの「マンガカセットと合体する」を読んでください。

まずはトレーニングだ！

トレーニングモードでスケッチ画面にペンやスタンプを使って、ふたりの戦士を創って戦わせてみよう。創り方は電子漫画塾のお絵描きと同じ要領だよ。敵キャラクターとのバトルに備えてトレーニングだ。

1 トレーニングモードを選ぶ

スタート画面で[トレーニングモード]にタッチします。

2「戦士のドア」を選ぶ

好きな「戦士のドア」にタッチします。

❗ 前に創った戦士や、バトルに勝って味方にした戦士が保存されている場合、保存したドアを選ぶと戦士が現れます。

戦士を保存する

創った戦士は「戦士のドア」に保存することができます。
また、ストーリーバトルモードや対戦バトルモードで勝った場合、相手の戦士を味方として「戦士のドア」に保存することもできます。
詳しくは、19ページを見てください。
戦士は3人しか保存できません。
また、ゲームカセットを抜くと創った戦士は消えてしまいます。

3 戦士を創る

メニューBのお絵描きツールやメニューCのスタンプを使って戦士を描きます。詳しくは本体の取扱説明書10〜16ページを見てね。

!前に描いた戦士を描き直すこともできます。

テクニック

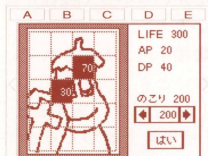
別売りマンガカセットを使うと戦士のスタンプがもっと増えるんだよ。
人気キャラクターをドンドン味方にしよう!

4 戦士のパワーをチェックする

画面右下の[パワー]にタッチすると、絵のスキャンが始まります。戦士のパワーが表示されるのでよければ[はい]にタッチします。

LIFE:体力 AP:攻撃力
DP:守備力

❗[いいえ]にタッチすると「3戦士を創る」に戻ります。

5 LIFEポイントを割り振る

LIFEポイントを戦士の体に割り振ります。カウンターの数字は➡にタッチすると減り、⬅にタッチすると増えます。数字を決めて画面のマス目にタッチします。最大4か所まで割り振れます。すべて割り振ったら[はい]にタッチします。

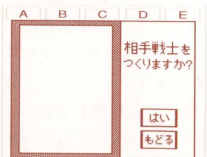
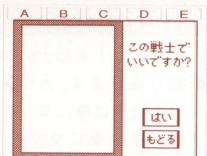
❗絵が描かれていないマス目には割り振れません。

❗LIFEポイントはすべて割り振らないと、[はい]は選べません。

6「戦士のドア」で相手戦士を選ぶ

「戦士のドア」で相手戦士を選びます。

7 相手戦士を創る

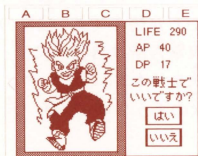
A B C D E
相手戦士を
つくりますか?
はい
もどる

●相手戦士が創られているかいないかで操作が違います。

●相手戦士が創られていないとき

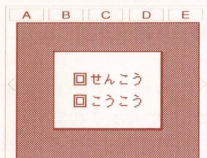
[はい]にタッチすると、「相手戦士をつくりますか？」と表示されます。

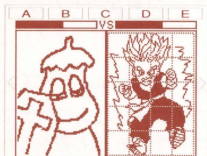
[はい]にタッチし、味方の戦士と同じように、3、4の操作を行います。戦士のLIFEポイントの割り振りは自動的に行われます。

❗一度パワーチェックした相手戦士はメニューBを使って描き直すことはできません。

●相手戦士が創られているとき
「この戦士でいいですか？」と表示されます。[はい]にタッチすると、戦士のパワーがチェックされます。[もどる]にタッチすると「戦士のドア」に戻るので、選び直します。

●パワーがチェックされたあと、再び「この戦士でいいですか？」と表示されます。よければ[はい]にタッチします。[いいえ]にタッチすると「戦士のドア」の画面に戻ります。

❗すでに創られている相手戦士はメニューBを使って描き直すことはできません。

8 先攻・後攻を選ぶ

自分の戦士が先攻か後攻かを決めます。[せんこう]または[こうこう]にタッチします。

9 バトルをする

攻撃方法を選んでタッチします。先に相手のLIFEポイントをすべて破壊した方が勝ちです。相手の攻撃方法は自動的に決まります。

❗攻撃したポイントには、次のようなマークがつきます。

- 攻撃ポイント
- 破壊
- ダメージ
- はずれ
- 当たったがダメージなし

攻撃方法には次のようなものがあります。「アタック」と「気」はいつでも選べますが、「かいふく」はバトルの状況によって現われます。
「れんだ、サーチ、バリアー」は絵を描いた位置や描き方によって、身につけられる特殊能力です。
また「れんだ、サーチ、バリアー」は1回しか使えません。

★アタック　相手のLIFEポイントがありそうな所をねらってタッチします。

★気　自分の気を最大3回まで上げられます。

★かいふく　自分が受けたダメージをある程度回復します。

★れんだ　3回続けてアタックすることができます。

★サーチ　相手のLIFEポイントを探します。相手のLIFEポイントの位置が一瞬点滅します。

★バリアー　バリアーを張って相手の攻撃をはね返します。バリアーを張ったあと、アタックや気を選ぶことができます。

！バトルが終了すると、勝利または敗北の画面が出ます。画面にタッチするとモード画面に戻ります。

ストーリーバトルで敵キャラクターを倒せ!

ストーリーモードでは、いよいよ自作の戦士と敵キャラクターとのバトルだ。敵は手強いけどトレーニングを積んだから大丈夫!

1 ストーリーモードを選ぶ

モード画面で[ストーリーモード]にタッチします。

2「戦士のドア」を選ぶ

好きな「戦士のドア」にタッチします。

❗ 前に創った戦士や、バトルに勝って味方にした戦士が保存されている場合、保存したドアを選ぶと戦士が現われます。

3 戦士を創る

メニューBのお絵描きツールやメニューCのスタンプを使って戦士を描きます。詳しくは本体の取扱説明書10〜16ページを見てね。

❗前に描いた戦士を描き直すこともできます。

4 戦士のパワーをチェックする

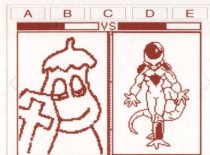
画面右下の[パワー]にタッチすると、絵のスキャンが始まります。

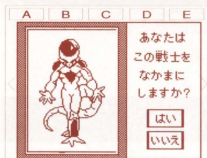
戦士のパワーが表示されるのでよければ[はい]にタッチします。

❗[いいえ]にタッチすると「3戦士を創る」に戻ります。

5 LIFEポイントを割り振る

LIFEポイントを戦士の体に割り振ります。割り振り方はトレーニングモードと同じです。詳しくは11ページを見てね。

6 バトルをする

先攻・後攻を決めたらバトル開始です。攻撃方法を選んでタッチします。先に相手のLIFEポイントをすべて破壊した方が勝ちです。相手の攻撃方法は自動的に決まります。攻撃方法については15ページを見てね。

7 敵キャラを味方にする

負けたときは、画面にタッチするとモード画面に戻ります。
勝ったときは、相手戦士を味方にして保存することができます。

[はい]を選ぶと「戦士のドア」の画面になるので、保存したいドアにタッチします。「この戦士でいいですか？」と表示されるので、よければ[はい]にタッチします。選んだドアにすでに戦士が保存されているとその戦士は消えてしまいます。保存されたのち、次の相手が登場します。[もどる]を選ぶと上の画面に戻ります。
保存しないときは[いいえ]を選ぶと次の相手が登 場します。

対戦バトル！ライバルに挑戦

このモードでは2台の電子漫画塾と2台のゲームカセットを使って、友だちと遊ぼう。
両方で一緒に操作していくよ。

1 対戦バトルモードを選ぶ

モード画面で[対戦バトル(2PLAY)]にタッチします。

2「戦士のドア」を選ぶ

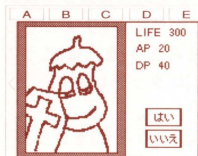
好きな「戦士のドア」にタッチします。

前に創った戦士や、バトルに勝って味方にした戦士が保存されている場合、保存したドアを選ぶと戦士が現われます。

3 戦士を創る

メニューBのお絵描きツールやメニューCのスタンプを使って戦士を描きます。詳しくは本体の取扱説明書10～16ページを見てね。

❗前に描いた戦士を描き直すこともできます。

4 戦士のパワーをチェックする

画面右下の[パワー]にタッチすると、絵のスキャンが始まります。戦士のパワーが表示されるのでよければ[はい]にタッチします。

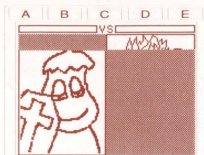
❗[いいえ]にタッチすると「3戦士を創る」に戻ります。

5 LIFEポイントを割り振る

LIFEポイントを戦士の体に割り振ります。
割り振り方はトレーニングモードと同じです。
詳しくは11ページを見てね。

6 先攻・後攻を選ぶ

ジャンケンなどで、どちらが先攻か後攻かを決めてください。決まったら[せんこう]または[こうこう]にタッチします。

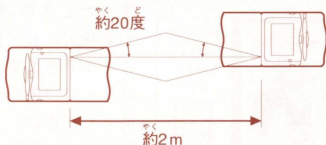
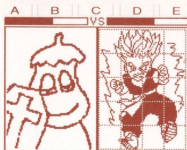
❗両方とも[せんこう]または[こうこう]をタッチするとゲームは進行しません。

7 戦士のデータを相手に送る

戦士のデータが自動的に送られます。

❗戦士のデータを相手に送ったり、バトルしている最中は、通信をしています。そのときエラーが発生する場合があります。

エラーについては26ページを読んでください。

通信できる範囲

通信できる角度と距離は図のとおりです。電池が消耗してくると、距離が短くなります。

8 バトルをする

攻撃方法を選んでタッチします。先に相手のLIFEポイントをすべて破壊した方が勝ちです。
攻撃方法については15ページを見てね。

! 対戦バトルを途中でやめるとき

メニューAにタッチして[ゲームをやめる]を選ぶと、先攻・後攻を選ぶ画面に戻るので、再びメニューAにタッチして[モードがめん]を選ぶとモード画面に戻ります。

9 ライバルを味方にする

勝ったときは、相手の戦士を味方にして保存することができます。
詳しくは、19ページを見てください。
負けたときは、画面にタッチするとモード画面に戻ります。

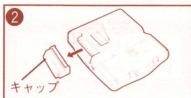
マンガカセットと合体する

対戦サーチバトルは別売りのマンガカセットと組み合わせて使うと、マンガカセットのキャラを戦士にすることができるぞ。

❶電子漫画塾 本体の電源を切ります。

❷ゲームカセットを本体にさしたままキャップだけをはずします。

❸方向に注意して図のようにマンガカセットをコネクタに差し込みます。

❗マンガカセットとの合体は、必ずゲームカセットを本体に差し込んでから行ってください。破損のおそれがあります。また、持ち運ぶときは必ずマンガカセットをはずしてください。

マンガカセットを合体するとメニューDが加わります。メニューDの使い方についてはマンガカセットの取扱説明書を見てください。

❗通信エラーについて

通信中に障害物などで通信がさえぎられると、エラーが起きることがあります。エラーが起きると状態によって、次のようなメッセージが出ます。

❶先攻・後攻を選んだあとの戦士転送中のエラー

画面にタッチすると、再び先攻・後攻を選ぶ画面に戻ります。

つうしんエラー
やりなおしてください

❷バトル中のエラー

バトル中に出る通信エラーのメッセージには次のＡＢの2種類があります。

●エラーメッセージA

そうしんエラー
もう1どそうしん
相手もそうしんエラーのばあい
はじめからバトル

●エラーメッセージB

じゅしん中
相手もじゅしん中のばあい
はじめからバトル

プレイヤー1、プレイヤー2のそれぞれの画面に、ABどちらのエラーメッセージが出ているかを確認してください。そして、下の表で次に行う操作を確認してください。

プレイヤー1	プレイヤー2	操作方法
A	B	操作1
B	A	
A	A	操作2
B	B	

操作1　エラーメッセージAが出ているプレイヤーが[もう1どそうしん]をタッチすると、もとのバトルに戻ります。

操作2　両方のプレイヤーとも[はじめからバトル]をタッチし、先攻・後攻選択画面に戻してください。バトルは最初からやり直しになります。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なためにプログラム上、予期できないような不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

お買い上げのお客様へ

商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)台東区駒形2-5-5　〒111-81

☎ 03-3847-6666

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3　〒531

☎ 06-375-5050

(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466

☎ 052-872-0371

●電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。